

Enero es buena época para divertirse en interiores. Crear y hacer rompecabezas. Retar a los amigos con adivinanzas. Crear un laberinto; hacer búsquedas de palabras y crucigramas. Organizar una velada con juegos donde las familias participan en relevos, juegos de mesa y otros juegos de cooperación. Jueguen a “Jeopardy” Cub Scout; ¿cuánto sabes acerca de Cub Scouting? Redescubran algunos de los juegos que podrían haber jugado sus padres y sus abuelos y trabajen en obtener el lazo para el cinturón y el broche distintivo Herencias. Hablen sobre la importancia de jugar según las reglas. El pinewood derby es una buena oportunidad para aprender las reglas y sobre la buena conducta deportiva. Es un excelente mes para trabajar en obtener el lazo para el cinturón y el broche distintivo Ajedrez.

PLANIFICACIÓN DEL PACK

Empiecen el año con una súper junta de pack, llena de diversión y acción. Todos disfrutarán jugando en la noche de juegos del pack y el momento destacado del pinewood derby ¡hace crecer la emoción! Durante el derby es el momento de reclutar a muchos voluntarios. Terminen comiendo churros en forma de laberinto.

Designa a los siguientes comités para ayudar durante la velada:

Comité de Decoraciones. Decora el lugar de juntas con globos y serpentinatas.

Comité del Derby. Se necesitan confirmar varios detalles y se requiere reclutar muchos voluntarios para ayudar.

Comité de Juegos. Determina qué juegos se jugarán.

Comité de Refrigerios. Prepara churros o proporciona otros refrigerios.

Algunos de los propósitos de Cub Scouting desarrollados en el tema de este mes incluyen:

- **Preparación para Boy Scouting.** Los Cub Scouts entenderán cómo el encontrar su camino a través del laberinto Cub Scout les ayudará a ser Boy Scouts.
- **Espíritu deportivo.** Los niños aprenden que jugar de manera justa y ser un buen perdedor es más importante que ganar.

Este tema está diseñado para promover el desarrollo del carácter y enfatizar estos valores fundamentales:

- **Honestidad.** Los Cub Scouts descubrirán que es importante ser honesto cuando juegan con los demás.
- **Tener recursos.** Muchos juegos pueden ser creados utilizando artículos comunes que se encuentran en los hogares de casi todos.

MOMENTO DE INTEGRACIÓN

El derby trae buenos recuerdos a todos los antiguos Cub Scouts. ¡Es una tradición en todos lados! Tenga a mano unos cuantos autos prefabricados adicionales y diga a los niños que traigan cada uno a un amigo. Desarrollen una categoría especial para los Cub Scouts potenciales y completen con premios.

Junta del Pack

ANTES DE LA JUNTA

Todos los comités llegan temprano para montar sus secciones del área de junta. El comité de decoraciones coloca señalamientos para el estacionamiento y carteles de bienvenida y monta mesas para colocar etiquetas con nombres y cada exhibición del den. Monta el área de juegos y cualquier equipo necesario. El comité de refrigerios monta una mesa para servir refrigerios al final de la junta.

REUNIÓN

Los saludadores dan la bienvenida a cada familia conforme vaya llegando. Cada persona escribe su nombre en una tarjeta o etiqueta. Utilicen alfileres para fijar las tarjetas a la ropa. Dirija a los Cub Scouts al área designada para exhibir los proyectos del den. Dé las instrucciones para la actividad de reunión Cuadros con Saquitos de Frijoles (2 ENE). Invite a los invitados a acudir a cualquiera de los terrenos de juego.

PARTE PRINCIPAL DE LA JUNTA

Apertura

El Cubmaster dirige la ceremonia de apertura Escalera del Buen Civismo (2 ENE). Puede seleccionar una ceremonia diferente de *Organizando Ceremonias de Den y de Pack*.

Oración

Un Cub Scout preseleccionado acude al frente y dice la oración Amigos Fantásticos (2 ENE).

Bienvenida y Presentaciones

El Cubmaster, que lleva una visera, una corbata y una camisa de color vivo, dice: “¡Levántense! Estamos reunidos aquí para una velada de diversión con juegos y compañerismo, así que, ¡levántense todos!”

Canción

El líder cancionero dirige al pack a cantar “Boom Chicka Boom” (*Cancionero Cub Scout*).

Demostraciones del Den

Invite a los dens a compartir algunos de los juegos que hicieron y las cosas que aprendieron este mes durante las juntas del den.

Juegos

Dé instrucciones para los juegos. Recuerde a los niños que estos juegos son por el placer de jugar y que el buen espíritu deportivo es lo más importante.

Reconocimiento

Presente los premios usando la ceremonia de avance Rompecabezas Cub Scout (2 ENE).

Avisos

Anuncie los planes del pack para un proyecto de servicio. Toque música patriótica mientras el presidente del comité anuncia la fecha, el lugar y el tema de la junta del pack del próximo mes: ABCs Americanas. Comparta los planes para el banquete azul y oro.

Cubmaster's Minute (El Minuto del Cubmaster)

El Cubmaster comparte Lento Pero Seguro (3 ENE).

Clausura

Lleve a cabo la ceremonia de clausura Scouting Es (3 ENE). O bien seleccione una ceremonia diferente de *Organizando Ceremonias de Den y de Pack*.

REFRIGERIOS

Invite a las familias al área de refrigerios. El comité de refrigerios sirve Churros (4 ENE).

El Rincón del Cubmaster

¿DEJAR DE TENER JUNTAS DEL PACK?

¿Dejar de tener juntas del pack? ¿A quién le gusta asistir a una junta? Las juntas son aburridas y entorpecedoras, y la gente intenta evitarlas.

Pero... ¡a las personas les encantan los espectáculos! Llame a la junta del pack: el espectáculo mensual del pack.

Las personas que planean juntas son llamadas administradores intermedios. A las personas que planean espectáculos se les llama directores.

Las personas que acuden a juntas desearían no tener que ir. Las personas que van a ver espectáculos se llaman audiencia. De hecho, aquellos que acuden a los espectáculos, ¡pagan para ir!

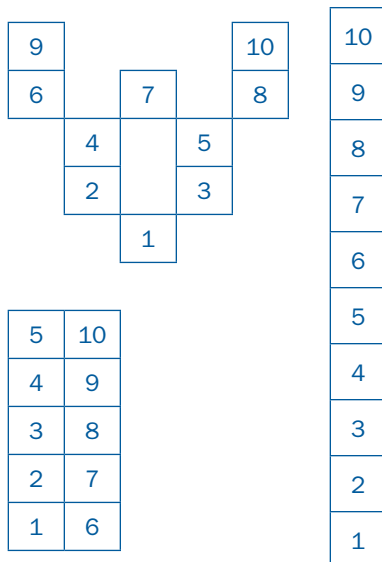
Así que organice un espectáculo inolvidable, ¡para que después la audiencia pida más!

Ceremonias, Juegos, Canciones, Trucos

ACTIVIDAD DE LA REUNIÓN: CUADROS CON SAQUITOS DE FRIJOL

Materiales: Cinta adhesiva, saquitos de frijoles

Prepare unos cuantos terrenos de juego diferentes. Use cinta adhesiva para delimitar 10 cuadros de un pie en cada terreno. Muestras:



Intenten lanzar y meter saquitos de frijoles en los cuadros del 1 al 10 en orden creciente. Se otorgan puntos por cada cuadro: cuadro 1 = 1 punto, cuadro 2 = 2 puntos, cuadro 3 = 3 puntos, etc.

Dé al primer jugador un saquito de frijoles. Tiene que lanzarlo dentro del cuadro 1. Si el saquito de frijoles cae dentro del cuadro, el segundo jugador lanza su saquito en el cuadro 2. Si el jugador 2 falla, el jugador 3 intenta lanzar su saquito al cuadro 2, y así sucesivamente.

CEREMONIA DE APERTURA: ESCALERA DEL BUEN CIVISMO

Equipo: Escalera, en cada travesaño tarjetas con palabras de cara a la audiencia; puntero; bandera de EE.UU.

Personal: Líder, siete Cub Scouts

Mientras cada niño lee su parte, haga que él apunte hacia la palabra clave en la escalera con el puntero.

LÍDER: Comparamos Cub Scouting a una escalera del buen civismo. Déjenos enseñarles lo que esto significa.

CUB SCOUT 1: *AMISTAD*. Hacemos muchos amigos en nuestra escuela, en el den y pack, en la iglesia y en el vecindario.

CUB SCOUT 2: *TRABAJO EN EQUIPO*. Aprendemos lo importante que es trabajar con otros como miembros de un equipo.

CUB SCOUT 3: *LIDERAZGO*. Ayudamos en las actividades del den y del pack.

CUB SCOUT 4: *HONESTIDAD*. Aprendemos a decir la verdad y a entender lo que honestidad significa.

CUB SCOUT 5: *BUENA VOLUNTAD*. Nos gusta ayudar a nuestra escuela, iglesia, vecinos y aquellas personas menos afortunadas que nosotros. Los proyectos de buena voluntad nos hacen sentir bien.

CUB SCOUT 6: *RESPONSABILIDAD*. Aprendemos a ser responsables con ciertos trabajos, nuestras pertenencias, cosas en nuestro hogar y con la propiedad de otros.

CUB SCOUT 7: *LEALTAD*. Aprendemos a ser auténticos con nuestros padres, amigos y nuestro den y pack. También aprendemos lo que es el honor a nuestra patria y su bandera.

LÍDER: Miembros de la audiencia, levántense por favor y repitan el Pledge of Allegiance.

CEREMONIA DE APERTURA: BIENVENIDO

El jefe del den pide a la audiencia que responda haciendo lo que digan los niños. Los niños levantan en alto tarjetas con las siguientes letras *B-I-E-N-V-E-N-I-D-O*. Cada niño muestra su tarjeta al decir su línea:

- B** Buenas noches y gracias por haber venido.
- I** Iniciemos tendiendo la mano hacia un amigo a su derecha o a su izquierda.
- E** Estrechen la mano y sonrían.
- N** Nadie es un extraño, saluden con la cabeza a otro amigo.
- V** Vamos todos a ponernos de pie.
- E** Es hora de tomar asiento por favor.
- N** Nos alegramos por su compañía
- I** Igual que una sonrisa, la buena voluntad es contagiosa
- D** Demos comienzo al espectáculo
- O** Otra fantástica oportunidad para repartir buena voluntad y así lo hacemos. Ahora decimos "bienvenidos" a todos. Cubmaster (*nombre*), nuestro programa ha empezado (*hacer señal al Cubmaster de subirse al escenario*).

ORACIÓN: AMIGOS FANTÁSTICOS

Gracias por esta reunión de diversión y compañerismo entre amigos. Gracias a nuestras familias que nos quieren. La familia y los amigos son fantásticos.

CEREMONIA DE AVANCE: ROMPECABEZAS CUB SCOUT

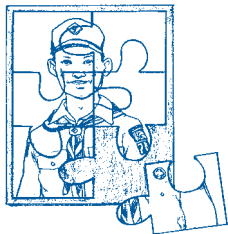
Equipo: Cartel grande de Cub Scout (montar el cartel sobre una pancarta de espuma prensada. Cortar en seis piezas. Usar una pancarta de fieltro como fondo para el rompecabezas, mantener las piezas en su lugar con cinta autoadhesiva.)

CUBMASTER: Crecer en el mundo actual no es tarea fácil. Puede ser extremadamente difícil intentar poner todas las piezas en su lugar (*Llame a los niños y a los padres de cada rango.*)

Bobcat. Felicidades por tu insignia Bobcat. Es la primera pieza de nuestro rompecabezas. Coloca por favor la primera pieza donde corresponde.

Tiger Cub. Te has divertido en muchas ocasiones trabajando en equipo con tu compañero para ganar la insignia Tiger Cub. ¡Felicidades! Coloca por favor la siguiente pieza en su lugar.

Wolf. Estos niños han trabajado duro y han con seguido el rango Wolf. Has demostrado que puedes lograr grandes cosas cuando te lo propones. Por favor coloca la siguiente pieza en su lugar.



Bear. Estos niños han conseguido el rango Bear. Han completado 12 requisitos. Felicidades en tus logros. Pon la siguiente pieza del rompecabezas en su lugar.

Webelos. La siguiente pieza es para la insignia Webelos. Pronto serán Boy Scouts. ¡Felicidades! por un trabajo bien hecho. Coloca la siguiente pieza del rompecabezas donde corresponde.

Arrow of Light. Has obtenido el Premio Arrow of Light. ¿Puedes colocar la última pieza del rompecabezas por favor? Esto nos revela que las muchas experiencias forman al Cub Scout. Como padres y líderes, debemos ayudar a juntar todas las piezas que completarán el rompecabezas y transmitir a nuestros Cub Scouts los valores adecuados para afrontar la vida.

CEREMONIA DE AVANCE GLOBO

Personal: Cubmaster lleva una visera, una corbata y una camisa de color vivo

Materiales: Engrapadora, pequeñas tarjetas, globos, marcador

Preparativos: Engrapen los premios a las tarjetas. Coloquen cada tarjeta dentro de un globo; inflen y aten los globos. Usen el marcador para escribir las iniciales del nombre de los niños en los globos.

El Cubmaster llama a cada niño y a sus padres y anuncia los premios. Déle su globo y deje que lo reviente. Haga que uno de los padres le entregue cada premio.

JUEGOS

Laberinto de Patinetas

Equipo: Una patineta para cada equipo, maderos de dos pulgadas por cuatro, cuerda, etc.

Preparativos: Monten un laberinto con maderos de dos pulgadas por cuatro para delimitar un recorrido.

Divida a los niños en equipos de dos. Uno de los niños se sienta en una patineta. El segundo niño guía la patineta a través del laberinto hasta llegar a la línea de llegada.

Recorrido Slalom Gigante

Equipo: Seis a ocho conos de plástico o jarras de leche vacías

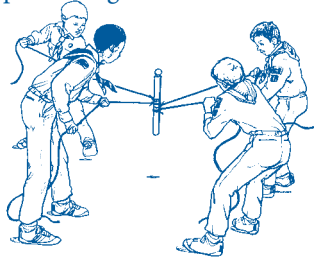
Coloque los conos en una línea. Deje espacio entre ellos para poder correr, saltar y brincar alrededor de cada uno. Tracen las líneas de salida y llegada. Decida qué tipo de slalom se hará: correr, saltar o brincar. Los niños se colocan en un extremo y zigzaguean por entre los conos hasta alcanzar la línea de llegada.

Más ideas:

- Utilizar patines en línea, patineta o cuerda de saltar para hacer el recorrido.
- Patear un balón de fútbol a través del recorrido.

Equilibrio de Pelota de Golf

Equipo: Dos cuerdas de 20 pies, un palo de madera de 1.5 pulgada por 15, una pelota de golf



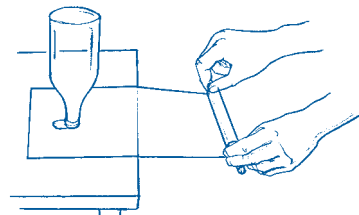
Preparen el palo tallando una hendidura en uno de los extremos para que la pelota de golf se sostenga firmemente en el extremo del palo. Aten las cuerdas alrededor del centro del palo con nudos ballestrinque y estírenlas en las cuatro direcciones.

Divida el grupo en equipos de cuatro. Un participante de cada equipo es designado como líder y él da todas las instrucciones. Todos los demás participantes guardan silencio y siguen las instrucciones del líder. El objetivo es desplazar el palo

del punto A al punto B sin dejar caer la pelota. Los jugadores deben permanecer a una distancia mínima de 6 pies del palo en todas las direcciones.

CUBMASTER'S MINUTE (EL MINUTO DEL CUBMASTER): LENTO PERO SEGURO

Materiales: Tira de papel de 3 pulgadas por 10, lápiz, botella con una pequeña boca y cuello



Pongan la botella boca abajo sobre el papel cerca del borde de una mesa. Coloquen el lápiz en el lado libre del papel y enróllenlo cuidadosamente alrededor del lápiz. Continúen enrollando el lápiz muy lentamente hasta que el papel toca la boca de la botella y continúen enrollando despacio y firmemente. Gradualmente, el papel se arrastra por debajo de la botella.

CUBMASTER: Algunas cosas pueden parecerles imposibles de lograr. Pero lo pueden lograr si progresan lenta y regularmente a cada paso del recorrido.

CEREMONIA DE CLAUSURA: SCOUTING ES

Cada niño se adelanta y dice una línea:

CUB SCOUT 1: Scouting es un mar de uniformes azules y oro u oliva y canela.

CUB SCOUT 2: Scouting es ganar insignias.

CUB SCOUT 3: Scouting es hacer nuevos amigos.

CUB SCOUT 4: Scouting es un nuevo nudo para pañuelo hecho por ti.

CUB SCOUT 5: Scouting es acampar con la familia.

CUB SCOUT 6: Scouting es una excursión en el bosque o a la vuelta de la esquina.

CUB SCOUT 7: Scouting es aprender un nuevo juego.

CUB SCOUT 8: Scouting son líderes deseosos de dar su tiempo, dinero y corazón.

CUB SCOUT 9: Scouting es todo eso y aún más. Esperemos que Scouting dure por muchos años más.

PORRA DE ROMPECABEZAS

Sosteniendo una caja con un rompecabezas adentro, muestre a la

audiencia la parte de arriba y el interior. Explique que al levantar la tapa, los miembros de la audiencia tienen que aplaudir, como si fueran las pequeñas piezas del rompecabezas en el interior, vitoreando. Se callan al cerrarse la tapa. Rete a la audiencia levantando levemente la tapa o en grande por diferentes lapsos.

REFRIGERIOS: CHURROS

Ingredientes:

1 huevo

1¼ taza de harina

2 cucharadas de azúcar

1 cucharita de levadura en polvo

¼ cucharita de sal

2/3 taza de leche

¼ taza de azúcar en polvo

2 tazas de aceite para freír

En un tazón grande, batir los huevos a poca velocidad con la batidora eléctrica. Añadir los ingredientes secos excepto el azúcar en polvo. Mezclar bien con una cuchara de madera. Añadir la leche a la mezcla, batiendo gradualmente con la batidora eléctrica hasta que quede suave y cremoso.

Calentar el aceite en una sartén mediana para freír. Verter la masa en el aceite usando un embudo. Mover la masa con una cuchara de madera con un movimiento circular. Mientras más masa se vierta en el embudo, más grande será el churro. Cocer durante aproximadamente 2 minutos. Darle la vuelta al churro usando una espátula y cocer el otro lado otros dos minutos.

Colocar cada churro sobre una hoja de papel de cocina para absorber el aceite sobrante. Poner los churros en un plato y espolvorear con azúcar.

Página del Programa del Pack Para Enero: Juegos ROMPE-Cabezas

PROGRAMA ACADÉMICO Y DEPORTIVO

Temas Académicos Cub Scout

Herencias. Es el momento perfecto para encontrar los tipos de juegos a los que jugaban sus padres y sus abuelos cuando tenían su edad. Esto es un buen comienzo para conseguir el lazo para el cinturón y el broche distintivo Herencias.

Ajedrez. ¿Acaso tienen a algún familiar que jugaba al ajedrez de pequeños? Intenten jugar y encontrar estrategias para superar al otro jugador mientras consiguen el lazo para el cinturón y el broche distintivo Ajedrez.

Deportes Cub Scout

Esquí Sobre Nieve y Deportes con Tablas. A los niños les encanta la nieve y disfrutarán aprendiendo trucos para usar el equipo y pasarla bien practicando con toda seguridad los deportes.

ACTIVIDAD FAMILIAR

Podrán encontrar sugerencias para las veladas de juegos en familia en el *Libro de Actividades Familiares BSA para Cub Scouting*.

¿SABÍAN QUÉ?

Estrellas de Servicio

Las estrellas de servicio se portan con un fondo colorido para indicar los años de servicio en Scouting. Los Tiger Cubs, Cub Scouts y Webelos Scouts llevan una estrella(s) sobre fondo dorado, centrada a 3/8 pulgadas por encima del bolsillo izquierdo.

GOOD TURN FOR AMERICA

Los Cub scouts se divierten jugando este mes. ¿Pero que hay de los niños que están en un hospital? Los Cub Scouts y sus familias pueden alegrar el día de uno de ellos haciendo juegos para compartir con niños en un hospital pediátrico.



RECURSO BSA DESTACADO

Cub Scout Grand Prix Pinewood Derby (No. 33721: Sólo disponible en inglés.) Una de las tradiciones de Cub Scouting es participar en el pinewood derby. Podrán encontrar consejos sobre cómo correr en una carrera pinewood derby, en la regata en canaletas y en el derby del espacio, en el panfleto *Cub Scout Grand Prix Pinewood Derby*.



JUNTA DE PLANIFICACIÓN DE LOS LÍDERES DEL PACK

Los líderes del pack se reúnen una o dos semanas antes de la junta del pack de este mes para finalizar los detalles y continuar planeando el banquete azul y oro.

El enfoque de la junta del pack de enero es los juegos. Asegúrese de que las presentaciones hechas por los dens no se dupliquen. Planifique el Pinewood Derby, incluyendo armar la pista, pesar a los asistentes y voluntarios para ayudar con el evento, y los premios.

Repase los planes del pack para la celebración del mes Aniversario de Scouting. El tema del banquete azul y oro es "ABCs Americanas". Los líderes del pack necesitan asegurarse de que se envíen las invitaciones a los invitados especiales. Revise el menú y las contribuciones de los dens. Repase el *Libro de Cómo Hacerlo Para Líderes Cub Scout* para los detalles completos de planificación para ayudar con el banquete azul y oro perfecto.

El entrenador del pack lleva a cabo una Mejora del Liderazgo de la Unidad que se enfoca en el avance. Las diferentes selecciones pueden ser realizadas con base a las necesidades actuales de su pack. Seleccione un tema para la discusión del próximo mes.

Varias insignias y premios serán presentados durante la junta del pack de febrero. Encontrará los puntos destacados en el *Libro Para Líderes Cub Scout*, capítulo 28.

MIRANDO HACIA ADELANTE

¿Qué eventos especiales hay en el distrito? Planifique ahora para participar con el pack.

El próximo mes es el banquete azul y oro. Asegúrese de que los niños que se gradúan hacia Boy Scouting tengan una ceremonia memorable. Asegúrese de que los jóvenes miembros de la tropa estén presentes para dar la bienvenida a los niños en la tropa Scout.

PUNTOS DESTACADOS DE LA CAPACITACIÓN DEL PACK

- Repase las próximas oportunidades de capacitación de líderes. Cada líder necesita planificar asistir a un Entrenamiento Básico Para Líderes Cub Scout. Esto es un requisito para el Premio de la Unidad de Calidad Centenaria.
- Haga arreglos para viajar en coche compartido a la siguiente mesa redonda de Cub Scouting.
- Cuando los líderes de los dens Webelos de quinto grado se transfieren a una tropa Boy Scout, puede que surjan oportunidades en el liderazgo del pack. Reclute a suplentes.

IDEAS DE CONVIVENCIA CON LA NATURALEZA PARA TODOS

Tiger Cubs. Vayan en trineo en la nieve, pero no en las calles de la ciudad.

Wolf Cub Scouts. Durante una caminata, busquen señales de refugios utilizados por animales en el invierno.

Bear Cub Scouts. Hagan un muñeco de nieve. Añadan colores con vaporizadores llenos de agua de colores.

Webelos Scouts. Coloquen una diana y a ver quién logra tocar el blanco con una bola de nieve.

Juegos ROMPE-Cabezas: Juntas del Den Tiger Cub

Cada Tiger Cub y su compañero adulto deberán asistir a todas las juntas como equipo.
Los dens pueden reunirse en las noches o los fines de semana.

CUÁNDO	PRIMERA SEMANA	SEGUNDA SEMANA	TERCERA SEMANA	CUARTA SEMANA
El líder del den Tiger Cub comparte el liderazgo con un compañero adulto Tiger Cub. Este equipo deberá revisar los planes antes de cada junta y revisar el equipo necesario.				
ANTES DE INICIAR LA JUNTA	Tenga material para los Rompecabezas Correa y Botón, cartulina para Zapatos Para Nieve (6 ENE), y la Bandera de EE.UU.	Tenga canicas y materiales para el truco de magia de la <i>Electiva 19</i> .	Llame al lugar donde será el recorrido Ve a Verlo para confirmar los preparativos, horarios, cuotas, etc.	El equipo anfitrión escribe una nota de agradecimiento al lugar que visitaron la semana pasada durante el recorrido Ve a Verlo.
El líder del den puede recolectar las cuotas. El líder del den revisa los libros de los niños con respecto a los requisitos de avance completados y los registra en la Tabla de Avance del Den. Los niños registran su propio avance en su den doodle, si el den cuenta con uno.				
REUNIÓN	Hagan Rompecabezas con Correa y Botón (<i>Libro de Cómo Hacerlo Para Líderes Cub Scout</i>).	Aprendan un truco de magia (<i>Electiva 19</i>).		
APERTURA	Formen un semicírculo alrededor de la bandera y digan el Pledge of Allegiance.	Formen una línea y repitan la Promesa del Cub Scout al unísono.		
COMPARTIR	Jueguen Teléfono Descompuesto (<i>Logro 4D</i>). Compartan información sobre la junta del pack.	Los niños comparten los juegos que disfrutaron jugar.	Hagan un recorrido Ve a Verlo para ver un deporte (<i>Logro 3G</i>).	Participen en la junta mensual del pack compartiendo un programa del recorrido Ve a Verlo de la semana pasada.
DESCUBRIR	Hagan Zapatos Para Nieve (6 ENE). Salgan y úsenlos, si el tiempo lo permite. Jueguen Bloques de Construcción (6 ENE). Cada equipo de Tiger Cub puede crear su propia versión de un muñeco de nieve.	Jueguen un juego de canicas (<i>Electiva 3</i>). Aprendan las reglas del deporte que verán la próxima semana.	Al final de la excursión, entable una discusión reflexiva con los niños y los compañeros adultos acerca de su salida. Se puede entregar una cuenta Tiger Cub de reconocimiento inmediato por la participación y terminación del Logro 3G.	Los niños pueden compartir el evento más emocionante de la salida. Los Tiger Cubs y sus compañeros adultos firman la nota de agradecimiento.
BUSCAR	Los Tiger Cubs aprenden el secreto del Rompecabezas Correa y Botón. Decida sobre un deporte para el recorrido Ve a Verlo dentro de dos semanas.	Finalice los preparativos para el recorrido Ve a Verlo.		
CLAUSURA	Den el grito del den. Digan la Ley del Pack.	Arrién la bandera. Canten "Taps" (<i>Cancionero Cub Scout</i>).		
El equipo de liderazgo compartido de esta semana repasa la junta. El líder del den deberá reunirse brevemente con el Tiger Cub y el compañero adulto que compartirán el liderazgo en la siguiente junta del den.				
DESPUÉS DE LA JUNTA	El líder del den remite una solicitud de permiso para excursión local en el centro de servicio del concilio local para la excursión del recorrido Ve a Verlo.	Platique con el equipo de Tiger Cub encargado del siguiente mes. Ofrezca recursos o ideas según sea necesario.	El líder del den completa el Informe de Avance del Den para la junta de líderes del pack.	El líder del den envía la nota de agradecimiento
EL COMPAÑERO ADULTO REGISTRA EN EL LIBRO DEL TIGER CUB LAS ACTIVIDADES DE AVANCE REALIZADAS DURANTE LA JUNTA DEL DEN.				

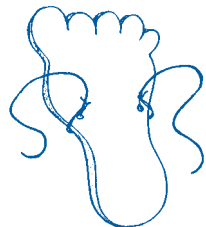
Actividades del Den Tiger Cub

Posibilidades de avance resaltadas en los planes para las juntas de este mes: Logros 3G, 4D; Electivas 3, 19.

Muchos deportes en interiores se practican en esta época del año. Los Tiger Cubs elegirán el deporte que quieren aprender, y luego todo el den irá a ver un juego en vivo. El partido puede ser jugado por un equipo profesional local o por algún equipo estudiantil junior o senior. Aprendan nuevos trucos como Mágicos Clips Saltarines (*Electiva 19*). No es un misterio que los niños en edad Tiger Cub necesitan aprender buenas habilidades personales. Para ese caso, es un buen mes para aprender habilidades como la *Electiva 47*, Dientes y Encías Sanos, o la *Electiva 3f*, para planificar y ejecutar un simulacro de incendio en casa con la familia.

ZAPATOS PARA NIEVE

Materiales: Cartulina, tijeras, hilo



Recorten “pies grandes” en la cartulina. Hagan un agujero en cada lado de los recortes. Pasen hilo por los agujeros y átenlos a la suela

de los zapatos de cada niño. Salgan y dejen huellas en la nieve. En zonas climáticas más cálidas, ¡puede ser divertido hacerlo en arena!

JUEGOS

Laberintos de Nieve

Tracen un gran círculo en la nieve; luego hagan más senderos de manera a dividir el círculo en cuartos o sextos. Jueguen a corre que te pilló. Se exige que todos permanezcan en las áreas delimitadas y no fuera de la pista.

Tangrams

El tangram es un antiguo juego chino compuesto de cinco triángulos, un cuadrado y un romboide. Se puede reproducir un modelo de las figuras a partir del *Libro de Cómo Hacerlo Para Líderes Cub Scout*. Tenga un conjunto preparado para cada equipo Tiger Cub.

Las figuras del tangram pueden formar diferentes diseños. Muestre a los Tiger Cubs imágenes de rompecabezas completos, y luego deje a cada niño trabajar con su compañero adulto para intentar recrear el diseño.

Velada de Juegos

Los Tiger Cubs pueden divertirse jugando juegos tradicionales con sus miembros del den.

JUEGOS DE CANICAS

Adivinar la cantidad de canicas.

Los niños toman un puñado de canicas y las sostienen en sus manos. Cada niño le pregunta a su vecino que adivine si tiene un número par o impar de canicas. Si el niño adivina correctamente, toma una canica.

Tirar al blanco. Tiren las canicas al blanco. Cuente el número de puntos ganados basándose en dónde caen las canicas.

El más cercano gana. Tiren las canicas hacia un objeto estable tal como una lata de aluminio. La canica más cercana a la lata gana la puntuación más alta. Los puntos pueden ser anotados para el segundo más cercano, el tercero más cercano, etc. No se anota ningún punto si la canica toca de hecho la lata.

BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN

Materiales: Conjunto de bloques de construcción para encajar

Los Tiger Cubs y los compañeros adultos pueden dejar volar su creatividad cuando construyen estructuras con bloques. Pueden trabajar en un diseño de acuerdo a un tema (tal como la construcción en equipo de un nave espacial), o deje que todos se diviertan creando las estructuras que quieran.

RECÓGELA

Materiales: Una pala de plástico para detergente, de 8 a 12 trozos de hilo o cordel, una cuenta grande de madera, una lesna

Haga que los compañeros adultos usen la lesna para hacer un agujero en la parte superior de la pala del lado opuesto al mango. Anuden un extremo del hilo por este agujero y el otro extremo a la cuenta. Sostengan el mango de la pala y hagan oscilar la cuenta intentando que aterrice adentro de la pala.

CRUCIGRAMA

Comience un crucigrama sencillo. Haga que el Tiger Cub y su compañero adulto trabajen en idear indicios y soluciones adicionales para crear un crucigrama completo. Cuando terminen, compártanlo con otro Tiger Cub y su compañero adulto.

Horizontal:

1. Cuando te está saliendo bien y llegas “primero”, puedes decir que eres un _____.
3. La mayoría de los juegos se juegan de ciertas maneras. Esas son las _____.
4. Nos divertimos al jugar un _____.

Vertical:

2. Algo que no logras adivinar se llama _____.
5. Algunas personas hacen risitas, otras sonrían y algunos más explotan a carcajadas, a todos nos gusta _____.

Respuestas::

Horizontal::

1. ganador
3. reglas
4. juego

Vertical:

2. rompecabezas
5. reír

1						2				5

Juegos ROMPE-Cabezas: Juntas del Den Wolf

Los dens pueden reunirse después de la escuela, en las noches o los fines de semana.
Revise las páginas del tema antes de planificar las juntas del den.

CUÁNDO	PRIMERA SEMANA	SEGUNDA SEMANA	TERCERA SEMANA	CUARTA SEMANA
El líder del den, el jefe del den y el denner repasan los planes antes de cada junta y revisan el equipo necesario.				
ANTES DE INICIAR LA JUNTA	Tenga los materiales listos para el Nudo Para Pañuelo Rompe-Cabezas (8 ENE).	Cada niño necesita frijoles y latas vacías para jugar Golf desde las Alturas.	Llame al lugar de la excursión para confirmar los arreglos, horarios, cuotas, etc.	El denner escribe una nota de agradecimiento al lugar que visitaron la semana pasada. Tenga listos los materiales para la escritura con tinta invisible. Tenga cartulina para los Tangrams. Prepare la apertura Ser Honesto (8 ENE).
El líder del den recolecta las cuotas.				
MIENTRAS SE REÚNEN LOS CUB SCOUTS	Los niños dibujan un laberinto que usarán para crear un nudo para pañuelo.	Recoja las boletas de permiso. Si el tiempo lo permite, organicen un juego de nieve del <i>Libro de Cómo Hacerlo Para Líderes Cub Scout</i> .	Recoja las boletas de permiso.	Los niños firman la nota o tarjeta de agradecimiento. Lleve a cabo la actividad de tinta invisible (<i>Electiva 1b</i>).
APERTURA	Los niños forman una línea y el denner dirige la ceremonia de honores a la bandera (<i>Logro 2b</i>).	Canten “When the Cub Scouts Go Marching In” (<i>Cancionero Cub Scout</i>).		Usen la ceremonia de apertura Ser Honesto (8 ENE).
El líder del den revisa los libros de los niños para verificar logros y electivas completados y los registra en la Tabla de Avance del Den. Los niños registran su propio avance en su den doodle, si el den cuenta con uno.				
ASUNTOS DEL DEN	Introduzca el tema actual preguntando a los niños qué clase de juegos les gusta jugar.	Sugiera las actividades de ajedrez encontradas en la <i>Guía del Programa Académico y Deportivo Cub Scout</i> .		Planifique cómo el den interactuará en la junta del pack. Muestre el juego de Golf desde las Alturas.
ACTIVIDAD	Terminen el Nudo Para Pañuelo Rompe-Cabezas (8 ENE). Jueguen El Increíble Simón Dice (8 ENE).	Practiquen el juego Golf desde las Alturas; cada niño se lleva el equipo a casa para jugar con la familia (<i>Logro 10b</i>).	Los destinos posibles para la excursión incluyen un laberinto o laberinto de arbustos en su área, un espectáculo de magia o un museo de ciencias.	Fabriquen las piezas de Tangram encontradas en el <i>Libro de Cómo Hacerlo Para Líderes Cub Scout</i> . Asigne un tiempo a los niños para que puedan replicar los diferentes diseños.
CLAUSURA	Arrien la bandera. <i>Organizando Ceremonias de Den y de Pack</i> ofrece un conjunto de ceremonias para la apertura y la clausura de las juntas del den. Mande a casa las boletas de permiso para la excursión de la TERCERA SEMANA.	Hagan el aullido para celebrar el servicio del líder del den asistente este mes. Recuerde a los niños que jueguen en casa para el <i>Logro 10b</i> .	Al final de la excursión, entable una discusión reflexiva con los niños acerca de su excursión.	Compartan el Minuto del Líder del Den: Juego Limpio (8 ENE).
El denner supervisa que se guarde el equipo. El líder del den, el jefe del den y el denner repasan la junta y revisan los detalles para la próxima junta.				
DESPUÉS DE LA JUNTA	El líder del den remite una solicitud de permiso para excursión local en el centro de servicio del concilio para la excursión planeada para la TERCERA SEMANA.		El líder del den completa el informe de avance del den para la junta de líderes del pack.	El líder del den envía la nota de agradecimiento.
ANIME A LAS FAMILIAS A REGISTRAR EN EL LIBRO DEL CUB SCOUT LAS ACTIVIDADES DE AVANCE REALIZADAS DURANTE LA JUNTA DEL DEN.				

Actividades del Den Wolf

Posibilidades de avance resaltadas en los planes para las juntas de este mes: Logros 2b, 10b; Electiva 1b.

¡Genial! Un mes para crear juegos y jugar para empezar otro año Cub Scout. Juegos, rompecabezas y trucos formarán parte de la diversión que los niños disfrutarán durante todo el año. Esta es una buena oportunidad para los niños de aprender y mostrar trucos a todo el pack. Los rompecabezas Tangram han existido desde los años 1800 y son actividades muy divertidas para los niños. Se puede crear el tangram, retar a los niños para que creen diferentes figuras, y que luego se lo lleven a casa para compartir con la familia.

Anime a las familias Cub Scout a trabajar en logros y electivas adicionales que respaldan este tema, tales como:

- *Logro 10g*, Diversión Familiar: Las familias disfrutarán una velada de juegos de mesa en familia.
- *Electiva 22a*, Dilo Correctamente: Los niños pueden resolver el fantástico misterio de un lenguaje desconocido al iniciarse a un nuevo idioma, aprendiendo a decir “hola”.

NUDO PARA PAÑUELO ROMPE-CABEZAS

Materiales: Cuentas tubulares de cristal, trozo de madera, cuentas, pegamento, tubo PVC de ½ de pulgada de diámetro

Usando un trozo de papel del mismo tamaño que el nudo para pañuelo, pídale a los niños que dibujen un laberinto con la solución. Los niños usan este modelo para copiar el diseño sobre un trozo de madera o pizarrón para mensajes de 2 pulgadas por 2. Peguen cuentas tubulares de cristal encima para delimitar el contorno del laberinto, dejando suficiente espacio entre las cuentas para una pequeña cuenta redonda. Aten una pulgada de tubo de PVC detrás del trozo de madera para el pañuelo.

Puede resultar útil tener ejemplos de laberintos para darles ideas iniciales a los niños.

JUEGO DE MESA

(*Logro 10g*)

Materiales: Cartulina, marcadores, calcomanías, dados, botones que servirán de marcadores para desplazar por el tablero

Preparativos: Pídale a los niños que traigan un paquete con sus calcomanías favoritas. Usted proporciona el tablero. Puede crear un dado con sólo los números 1, 2 y 3 utilizando etiquetas adhesivas blancas para cubrir las caras no deseadas de un dado normal.

Los niños pueden hacer que su juego refleje algún pasatiempos o interés tal como el fútbol americano o los dinosaurios. Ejemplos de tareas por ejecutar:

- Avanza 3 casillas.
- Detente. Escóndete del Tiranosaurio Rex.
- Corre evitando el Triceratops; adelanta 4 casillas.

Para fabricar un tablero: Trazar un recorrido sobre el tablero. Dibujar

casillas a lo largo del recorrido; prever algunas casillas más grandes para incluir instrucciones especiales (tal como “Detente Aquí”, “Retrocede 1 paso”, etc.).

Variación: Añadir tarjetas para ser sorteadas en casillas designadas con preguntas para responder o instrucciones especiales (tal como “Tira el dado y avanza el doble de las casillas que toquen”).

MINUTO DEL LÍDER DEL DEN: JUEGO LIMPIO

Cuando se juega, siempre hay un ganador, pero todos somos ganadores si jugamos limpio y aprendemos a divertirnos. Jugar limpio y seguir las reglas significa que todos disfrutarán jugando juntos en el mismo terreno de juego.

CEREMONIA DE APERTURA: SER HONESTO

Cada niño saca una tarjeta que tiene una respuesta inscrita. Lee la respuesta a medida que se lo pidan:

Ser honesto es ... decir la verdad.

Ser honesto es ... si cuando encuentras algo que pertenece a alguien que conoces, se lo devuelves.

Ser honesto es ... reconocer tu error cuando estás equivocado, en vez de echarle la culpa a otra persona.

Ser honesto es ... si encuentras algo y no sabes de quién es, llevárselo a un adulto.

Asegúrese de animar a las familias a hacer el *Logro 10g* jugando juegos de mesa adicionales en familia y a hacer el *Logro 10a* completando el Enlace del Carácter.

ROMPECABEZAS LOS CABALLOS EN EL CORRAL

Los niños dibujan “caballos” (puntos) en una hoja de papel como se muestra a continuación (figura A). Ahora pregunte, “¿Acaso se pueden poner a cada caballo en un corral separado trazando tres líneas rectas?” La solución está en la figura B.

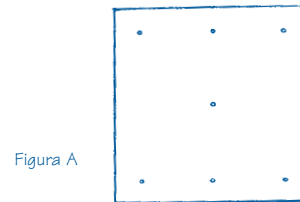


Figura A

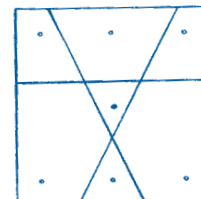


Figura B

JUEGO: EL INCREÍBLE SIMÓN DICE

PJueguen Simón Dice, sólo diga “El Increíble Simón Dice” antes de dar las instrucciones. El “Instructor” se encuentra de pie en un extremo de la sala; el resto del den está en el otro extremo. El “Instructor” dice al grupo: “el Increíble Simón dice que des tres pasos hacia delante”. Los niños contestan “¿Puedo?”; el “Instructor” contesta “sí”. Los niños se adelantan. Continúan así. En algún momento sin embargo, el “Instructor” no dice “El Increíble Simón Dice” antes de la tarea. Los niños deben decir “¿Puedo?” Si hacen la tarea, el “Instructor” responde que no dijo “el Increíble Simón” y los niños que hicieron la actividad deben regresar a la línea de salida. Cuando un jugador alcanza al “Instructor”, se vuelve a su vez el “Instructor” y el juego empieza de nuevo.

Juegos ROMPE-Cabezas: Juntas del Den Bear

Los dens pueden reunirse después de la escuela, en las noches o los fines de semana.
Revise las páginas del tema antes de planificar las juntas del den.

CUÁNDO	PRIMERA SEMANA	SEGUNDA SEMANA	TERCERA SEMANA	CUARTA SEMANA
El líder del den, el jefe del den y el denner repasan los planes antes de cada junta y revisan el equipo necesario.				
ANTES DE INICIAR LA JUNTA	Reproduzca la Increíble Búsqueda de Palabras (10 ENE). Tenga lápices, papel ilustración, fotos o imágenes, pegamento, tijeras.	Tenga listos materiales para construir un laberinto (cajas de cartón o cinta adhesiva). Tenga una pequeña pelota para el juego Papa Caliente.	Llame al lugar de la excursión para confirmar los arreglos, horarios, cuotas, etc.	El denner escribe una nota de agradecimiento al lugar que visitaron la semana pasada.
El líder del den recolecta las cuotas.				
MIENTRAS SE REÚNEN LOS CUB SCOUTS	El Jefe del Den ayuda a los niños a completar la Increíble Búsqueda de Palabras (10 ENE).	Recoja las boletas de permiso. Empiecen a construir el laberinto con cajas (10 ENE).	Recoja las boletas de permiso.	Los niños firman la nota o tarjeta de agradecimiento.
APERTURA	Usen la apertura del Lema Cub Scout (<i>Organizando Ceremonias de Den y de Pack</i>).	El denner pasa lista y los Cub Scouts responden dando el nombre de su juego favorito.		El denner dirige la Promesa del Cub Scout.
El líder del den revisa los libros de los niños para verificar logros y electivas completados y los registra en la Tabla de Avance del Den. Los niños registran su propio avance en su den doodle, si el den cuenta con uno.				
ASUNTOS DEL DEN	Introduzca el tema de los Juegos ROMPE-Cabezas y sugiera juegos para presentar en la junta del pack. Diga a los Cubs Scouts que pregunten a sus padres y abuelos acerca de los juegos a los que jugaban.	Los Cub Scouts comparten el tema de los juegos que jugaron sus padres y abuelos. Los niños deben tener un juego que jugar en la CUARTA SEMANA.	Hagan una excursión a un museo. Enfóquense en exposiciones que muestren juegos. La excursión puede incluir una búsqueda del tesoro para encontrar objetos o exposiciones específicas, usando acertijos como indicios.	Recuerde a los niños que, en la junta del pack, tendrán que mostrar a los demás el laberinto que crearon hace dos semanas.
ACTIVIDAD	Hagan Rompecabezas Cub Scout (10 ENE). Lleven a cabo una discusión de Enlace del Carácter sobre la Honestidad (10 ENE).	Jueguen Cosas Calientes (<i>Libro de Cómo Hacerlo Para Líderes Cub Scout, Logro 15b</i>). Hagan un Laberinto de Canicas (10 ENE).	Otras opciones de excursión pueden ser una visita al centro turístico de un parque estatal o a una biblioteca genealógica	Hagan juegos de mesa.
CLAUSURA	Dirija la Ley del Pack. Recuerde a los niños que preparen un juego para hacer una demostración y que traigan juegos de mesa para la CUARTA SEMANA, y que jueguen al rompecabezas con su familia (<i>Logro 10b</i>). Mande a casa las boletas de permiso para la excursión de la TERCERA SEMANA.	Usen la clausura “Nos reunimos como Cub Scouts”, <i>Organizando Ceremonias de Den y de Pack</i> . Recuerde a los niños que traigan juegos de mesa dentro de dos semanas.	Al final de la excursión, entable una discusión reflexiva con los niños acerca de su excursión.	Dirija un Minuto del Líder del Den sobre la buena conducta deportiva y cómo ésta nos hace sentir.
El denner supervisa que se guarde el equipo. El líder del den, el jefe del den y el denner repasan la junta y revisan los detalles para la próxima junta.				
DESPUÉS DE LA JUNTA	El líder del den remite una solicitud de permiso para excursión local en el centro de servicio del concilio para la excursión planeada para la TERCERA SEMANA.		El líder del den completa el informe de avance del den para la junta de líderes del pack.	El líder del den envía la nota de agradecimiento.
ANIME A LAS FAMILIAS A REGISTRAR EN EL LIBRO DEL CUB SCOUT LAS ACTIVIDADES DE AVANCE REALIZADAS DURANTE LA JUNTA DEL DEN.				

Actividades del Den Bear

Posibilidades de avance resaltadas en los planes para las juntas de este mes: Logros 10b, 15b, 15c.

Para los Bear Cub Scouts, ¡este mes está hecho de rompecabezas, laberintos y mucha diversión! Los niños se la pasarán en grande mientras confeccionan juegos. Ante todo, los Cub Scouts tienen la oportunidad de explorar cómo juegan destacando la importancia de la honestidad en todo. Los niños tendrán un papel importante que jugar en las juntas de este mes ya que traerán sus juegos favoritos para compartirlos con los demás miembros del den.

Anime a las familias Cub Scout a trabajar en logros y electivas adicionales que respaldan este tema, tales como:

- *Logro 8d*, El Pasado es Importante y Emocionante: Exploren los orígenes familiares a través de los abuelos y bisabuelos. Esto va de la mano con la información para el lazo para el cinturón y el broche distintivo Herencias.
- *Logro 10b*, Diversión Familiar: Organicen una velada de diversión familiar en casa. Jueguen su juego favorito en familia.
- *Logro 17b*, Información, Por Favor: Jueguen “caras y gestos” con su familia, en su junta del den, o en la junta del pack.

ROMPECABEZAS CUB SCOUT

Materiales: Papel ilustración o cartulina ligera, imágenes Cub Scout (pueden ser fotos, imágenes de la revista *Boys' Life*, o imágenes Scouting descargadas de Internet), pegamento, tijeras

Cada niño selecciona una imagen (o usa una que haya traído él) y la pega al papel de ilustración o cartulina. Una vez seco el pegamento, haga al niño que recorte el papel o cartulina en forma de piezas de rompecabezas. (*Consejo:* Colocar la imagen boca abajo, dibujar el diseño deseado detrás y recortarlo luego). Los niños pueden intercambiar sus rompecabezas para armarlos. Para que sea aún más desafiante, tomen una pieza de cada rompecabezas y mézclela entre otras piezas de rompecabezas. Cuando los niños armen los rompecabezas, tendrán que buscar las piezas que faltan.

ENLACE DEL CARÁCTER: HONESTIDAD

Hablen de la importancia de ser honestos con sus amigos y familiares y cuando juegan. Los niños reflexionan y discuten acerca de cómo se sienten cuando alguien es deshonesto con ellos. Hablen del buen espíritu deportivo cuando se juega. Hablen también de la importancia de ser honesto al escribir y reportar hechos.



EXHIBICIÓN DE JUEGOS CUB SCOUT

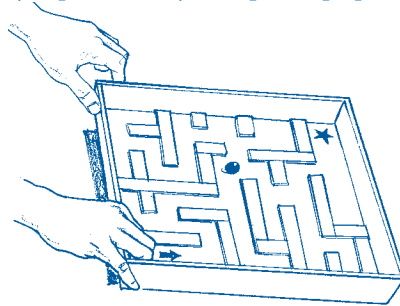
Materiales: Papel ilustración o gomaespuma para el tablero de juego; tarjetas para las respuestas y los títulos de columna

El den se puede poner de acuerdo sobre los nombres de categorías, o simplemente usen la categoría “Cub

Scouting General”. En las tarjetas, imprima las respuestas de un lado y los valores por punto del otro lado. Se pueden usar cuadros o círculos de velcro para fijar las tarjetas al tablero. Encontrarán las preguntas en todos los manuales o folletos de Cub Scouting. Asegúrense de preparar las preguntas de acuerdo a la edad o rango apropiado. El jefe del den puede ejercer como anfitrión, leyendo las preguntas y facilitando el juego. Divídanse en equipos o bien organicen varias rondas para que todos puedan jugar. Esto puede ser también un excelente juego para la junta del pack, o inviten a otro den a participar.

LABERINTO DE CANICAS

Materiales: Caja de cartón como por ejemplo una caja de pizza, pequeños



trozos de cartón precortados, pegamento, canica

Fabriquen un laberinto con canicas. Pegando trozos de cartón en el fondo de la caja, diseñen una pista de obstáculos. Delimiten un punto de salida y otro de llegada en los bordes externos. Para jugar, coloquen una canica en el punto de salida e inclinen la caja de lado a lado para hacer rodar la canica hacia la salida.

LABERINTO PARA CUB SCOUTS

Construyan un laberinto utilizando cajas de cartón o cinta adhesiva en el

suelo. Si el den es lo suficientemente grande, divídale en grupos, cada uno de ellos con un laberinto. Luego prueben los laberintos de los demás. Los laberintos de cartón pueden ser expuestos en la junta del pack.

VELADA DE JUEGOS EN FAMILIA DEL DEN O DEL PACK

Pídale a cada Cub Scout que traiga su juego de mesa o de cartas favorito. Divida a los participantes y alterne los grupos entre juegos. Los niños aprenderán nuevos juegos y los padres tendrán la oportunidad de conocerse unos a otros.

Solemos decir que los juegos son el lado alegre de Cub Scouting. Las habilidades aprendidas incluyen:

- Honestidad
- Tomar turnos
- Formarse en línea
- Animarse unos a otros
- Buen espíritu deportivo

INCREÍBLE BÚSQUEDA DE PALABRAS

Encuentren las palabras siguientes

JUEGOS	CAJA
PUZZLE	LAPIZ
PISTA	GANAR
TABLERO	REGLA
JUGAR	ADELANTE

J	U	G	A	R	L	O	Y
U	P	I	S	T	A	R	P
E	C	G	E	Z	P	E	U
G	A	N	A	R	I	L	Z
O	J	E	A	L	Z	B	Z
S	A	R	E	G	L	A	L
A	D	E	L	A	N	T	E